

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat adalah bagian tak terpisahkan dari kekayaan budaya suatu daerah yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Di balik kisah-kisah yang menghibur, cerita rakyat sering kali mengandung makna-makna yang mendalam, termasuk nilai-nilai seni, budaya, dan pendidikan karakter yang memberikan arahan moral bagi pembacanya (Turyani et al., 2024). Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu dengan ciri khas tertentu tergantung dari mana cerita tersebut berasal. Cerita rakyat merupakan salah satu jenis cerita yang cocok diberikan pada anak-anak. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lalu yang menjadi ciri khas di setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa (Tarini et al., 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Di Bali, salah satu cerita rakyat yang cukup dikenal adalah dongeng "I Siap Selem", yang berkisah tentang seekor ayam hitam yang melindungi tujuh (7) ekor anaknya dari ancaman kucing hutan dengan cerdas dan mampu mengatasi berbagai tantangan dengan kecerdasannya. Cerita ini mengandung pesan moral yang kuat, seperti kewaspadaan, kecedikan, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi rintangan. Cerita rakyat biasanya sangat dekat dengan kehidupan siswa, karena

cerita rakyat biasanya menjadi bahan bacaan favorit siswa di sekolah. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui tokoh atau alur cerita yang baik untuk pembentukan moral siswa (Suninica et al., 2024). Seperti yang dijelaskan dalam jurnal penelitian berjudul “Peran Cerita Rakyat terhadap Pembentukan Karakter Anak: Analisis Sastra dan Psikologi”, dalam pendidikan, cerita rakyat dapat menjadi alat penting untuk memperkuat pendidikan karakter, sebab anak-anak biasanya lebih mudah memahami dan mengingat nilai-nilai yang disampaikan melalui cerita atau lisan dibandingkan dengan arahan secara langsung (Kusuma & Nurzaman, 2024).

Cerita rakyat saat ini kurang dikenal khususnya di kalangan generasi muda. Seiring perkembangan zaman, cerita rakyat perlahan terlupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda atau anak-anak. Banyak sekali generasi muda sekarang yang cenderung melupakan cerita rakyat di era globalisasi yang terus menerus menampilkan atau menghadirkan kebudayaan modern. Semakin terdesaknya popularitas cerita rakyat oleh industri budaya dari luar negeri, maka akan semakin hilang identitas jati diri dan budaya Indonesia (Fatubun, 2017). Generasi muda di zaman sekarang cenderung memiliki minat yang rendah untuk sekedar membaca atau mencari tahu tentang kebudayaan di Indonesia, cerita rakyat Nusantara dianggap sudah ketinggalan zaman dan tidak relevan lagi dengan zaman sekarang (Hanifa, 2021). Jika tidak ada langkah nyata untuk melestarikan kekayaan budaya tak benda seperti cerita rakyat, maka lambat laun warisan tersebut bisa saja hilang tergerus arus globalisasi. Hal ini menjadi tantangan serius, terutama dalam upaya menumbuhkan kesadaran generasi muda agar lebih peduli dan bangga terhadap identitas budaya mereka sendiri.

Dalam perkembangan teknologi digital 4.0, banyak cara yang bisa digunakan untuk melestarikan budaya lokal, seperti contohnya cerita rakyat “I Siap Selem” ini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media animasi 2D. Penggunaan animasi dua dimensi dapat menjelaskan informasi yang rumit menjadi lebih sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh penonton (Muhdaliha, 2017). Cerita yang dipilih “I Siap Selem” adalah jenis cerita fabel, yang berguna dalam mendorong imajinasi anak-anak. Selain itu, cerita tentang hewan yang berbicara dan bertindak seperti manusia sangat menarik bagi anak-anak. Beberapa animasi tentang binatang yang sangat terkenal di kalangan anak-anak seperti contohnya, Pada Zaman Dahulu, *Lion King*, *Kungfu Panda*, dan masih banyak lagi.

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam perancangan animasi 2D ini yaitu Moho Animation. Moho Animation adalah *software* animasi 2D berbasis vektor yang berfokus pada *puppet animation*, memungkinkan pengguna untuk membuat karakter animasi 2D dengan sistem *rigging* (rangka) untuk membuat gerakan yang terlihat seperti boneka 3D tetapi tetap dalam gaya 2D. Memiliki *interface* menu yang mudah dipahami dan fitur-fitur canggih yang memudahkan dan mengefisienkan waktu pengerjaan animasi menjadi alasan pemilihan *software* untuk membuat animasi 2D ini. Moho Animation menyediakan berbagai efek visual yang dapat merubah cerita rakyat “I Siap Selem” menjadi sebuah animasi dengan tampilan modern.

Cerita “I Siap Selem” sebelumnya sudah ada beberapa adaptasi animasi. Contohnya pada *platform* YouTube sudah ada beberapa video animasi yang di-*upload*, namun video tersebut diunggah beberapa tahun yang lalu. Karena dibuat dengan teknologi dan kemampuan animasi pada masa itu, kualitas visualnya masih

terlihat sederhana dan masih kaku jika dibandingkan dengan standar animasi sekarang. Hal ini wajar terjadi mengingat perkembangan software, teknik animasi, serta tren visual saat ini sudah jauh lebih maju sehingga kualitas animasi terdahulu tampak kurang maksimal. Adapun video animasi yang diunggah beberapa bulan yang lalu, namun animasi tersebut menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* yang memiliki tampilan visual yang aneh dan tidak cocok untuk ditayangkan pada anak-anak. Jadi dari beberapa referensi animasi yang ada di internet hingga saat ini, masih belum ada yang pantas untuk digunakan sebagai tontonan anak-anak.

Oleh karena itu, pembuatan cerita rakyat “I Siap Selem” ke dalam animasi 2D merupakan langkah strategis untuk melestarikan budaya Bali sembari memperkenalkannya kepada generasi muda dengan pendekatan yang lebih menarik.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada usulan tugas akhir “Visualisasi Cerita Rakyat *I Siap Selem* Berbasis Animasi 2D *Moho Animation*” adalah :

1. Bagaimana wujud perancangan cerita rakyat “*I Siap Selem*” berbasis animasi 2D *Moho Animation* sebagai sarana pendidikan moral dan menarik minat anak-anak terhadap cerita lokal?.
2. Bagaimana wujud perancangan media pendukung promosi animasi 2D *Moho Animation* “*I Siap Selem*” agar bisa membantu mempromosikan cerita ini lebih luas ke masyarakat?.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam tugas akhir ini lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan difokuskan pada pengemasan cerita rakyat Bali berjudul "*I Siap Selem*" berbasis animasi 2D dengan software utama *Moho Animation* berdurasi pendek.
2. Media pendukung yang dirancang mencakup elemen promosi seperti Poster, Video *trailer* animasi untuk media sosial *reels* Instagram, Tiktok, dan Youtube, serta *merchandise* berupa *T-shirt*, *Tumbler*, Pin Akrilik, Gantungan Kunci, Tote Bag dan Stiker yang menampilkan karakter dari animasi.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah

1. Untuk Merancang animasi 2D cerita rakyat Bali "*I Siap Selem*" sebagai media edukatif yang menyampaikan pesan moral kepada anak-anak dan remaja secara menarik melalui pendekatan visual yang modern tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya asli yang terkandung di dalam cerita.
2. Untuk Merancang media pendukung promosi sebagai sarana memperkuat daya tarik dan penyebaran animasi 2D "*I Siap Selem*".

1.5. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Edukasi:

Memberikan alternatif media pembelajaran moral yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak melalui cerita rakyat fabel dalam bentuk animasi 2D.

2. Manfaat Masyarakat:

Berkontribusi dalam upaya pelestarian warisan budaya tak benda, khususnya cerita rakyat Bali, agar tetap hidup dan dikenal oleh masyarakat khususnya generasi muda di era digital.

1.6. Sasaran/Target Perancangan

Untuk Sasaran utama yang dituju pada perancangan animasi 2D cerita rakyat fabel "*I Siap Selem*" adalah anak-anak PAUD, siswa/siswi yang duduk di bangku Sekolah Dasar (kelas 1, 2, 3, 4, 5, 6) di Bali maupun di luar Bali. Seperti informasi yang terdapat dalam *website* Educastudio.com pada artikel berjudul "Tak Terduga, Ternyata Fabel Punya Banyak Manfaat Bagi Anak" (diakses pada tanggal 10 July 2025), disebutkan bahwa fabel memiliki banyak manfaat dan sangat baik untuk perkembangan anak.